

Postal

Руководство пользователя

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ СТРАДАЮЩИМ ЭПИЛЕПСИЕЙ

У очень небольшого числа людей под воздействием определенных цветовых комбинаций или мигающего света могут происходить эпилептические припадки. Компьютерные игры также могут вызывать такого рода припадки у подверженных им людей. В определенных условиях эпилептические припадки могут происходить даже у людей, ранее никогда их не испытывавших. Если у вас или у кого-то из ваших родственников когда-либо наблюдались симптомы эпилепсии (припадки, потеря ориентации и т.п.), то перед началом игры обязательно проконсультируйтесь с врачом. Родителям рекомендуется наблюдать за детьми, когда они играют в компьютерные игры. Если вы или ваш ребенок обнаружите один из следующих симптомов: головокружение, искажение восприятия, судороги или тик, подергивание век, потерю сознания, дезориентацию, немедленно прекратите игру и обратитесь к врачу.

Меры предосторожности во время игры:

Не сидите слишком близко к экрану монитора.

Для игры используйте монитор как можно меньшего размера.

Не играйте, если устали или не выспались.

Играйте в хорошо освещенной комнате.

Делайте перерыв на 10-15 минут каждый час игры.

тттт

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
ОСНОВЫ ИГРЫ	5
Установка и активация	6
Деактивация игры	8
Главное меню и начало игры	9
Настройки	10
УПРАВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕМ И ИГРОВЫЕ ИНТЕРФЕЙСЫ .	12
Главное, что вы должны знать об управлении в Postal III: . .	12
Игровые интерфейсы	14
Оружие в игре	21
Специальные способности Чувака	30
СОЗДАТЕЛИ	36
МУЗЫКА	43
ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА	48

ВВЕДЕНИЕ

Postal III – это сатирический шутер с видом от третьего лица. Безымянный долбодряс, известный как Чувак, взорвав атомной бомбой аризонский городок Парадайз, перебирается на ПМЖ в аналогичную дыру с интригующим названием Катарсис. На новом месте Чувака, а вместе с ним и вас, уже поджидают гротескные злодеи, сногсшибательные тёлки, захватывающие приключения и, как водится, лихо закрученный сюжет в жанре социальной сатиры. Двучлиный мэр готов на все ради президентской кампании, родительский комитет города проводит жестокие акции в защиту нравственности, байкеры-содомиты рассекают по улицам на сегвеях, выживший в Пакистане Осам бин-Ладен открыл закусочную, а человек-пиписька Кротчи строит коварные планы! Но и наш Чувак не раком шит! Только он, с вашей, разумеется, помощью, способен навести порядок в американской глубинке. Злодеи будут повержены! No pasaran!

Внимание: Создатели игры крайне отрицательно относятся к любым формам насилия в реальной жизни и искренне надеются, что наступит день, когда мир воцарится во всем мире, а изображения насилия останутся лишь в видеоиграх и других художественных произведениях. Если родители, религиозные или политические убеждения, расшатанная психика, беременность, особая восприимчивость либо какие-то прочие факторы не позволяют вам смотреть на игровое насилие, то закройте это руководство и не играйте в игру. Серьёзно.

Только не включайте ТВ – там все то же самое, но в большем объеме.

Ну а всем остальным: добро пожаловать в безумный мир POSTAL!

ОСНОВЫ ИГРЫ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

Операционная система: Windows® 7 / Vista / Vista64 / XP

Процессор: Pentium 4 3.0 ГГц

Объём памяти: 2 Гб. для XP, 4 Гб., для Vista – Win 7

Графика: DirectX 9-совместимая видеокарта, 128 Мб. с Shader model 2.0.

АТІ Х800, NVidia 6600 или лучше

Жёсткий диск: 13,5 Гб. свободного места

Звуковая карта: DirectX 9.0

Клавиатура, мышь

РЕКОМЕНДУЕМАЯ КОНФИГУРАЦИЯ:

Операционная система: Windows® 7 / Vista / Vista64 / XP

Процессор: Intel core 2 duo 2.4GHz

Объём памяти: 3 Гб. для XP 4 Гб. для Vista – Win 7

Графика: DirectX 9-совместимая видеокарта с Shader model 3.0.

NVidia 7600, АТІ Х1600 или лучше

Жёсткий диск: 13,5 Гб. свободного места

Звуковая карта: DirectX 9.0

Клавиатура, мышь



УСТАНОВКА И АКТИВАЦИЯ

УСТАНОВКА ИГРЫ

Вставьте DVD-диск с игрой и дождитесь появления на экране меню автозапуска.

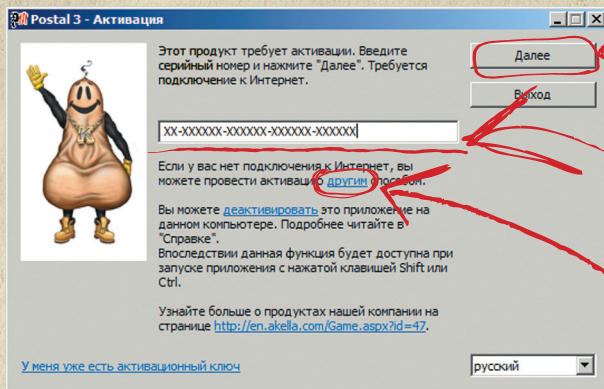


КНОПКИ МЕНЮ АВТОЗАПУСКА

- 1** – Установить игру. Запускает мастер установки игры. После запуска следуйте инструкциям на экране.
- 2** – Демо-версии. Переход на интернет-страницу с демоверсиями игр компании «Акелла»
- 3** – Каталог «Акеллы». Открывает каталог игр и программ компании «Акелла».
- 4** – Новости playhard.ru. Открывает новостную ленту интернет-портала playhard.ru.
- 5** – Удалить игру. Удаляет установленную игру Postal III и все её компоненты с вашего компьютера.
- 6** – Играть. Запустить игру.
- 7** – Выход. Закрывает меню

АКТИВАЦИЯ ИГРЫ

Окно активации появится автоматически при первом запуске игры. Для активации Postal III требуется подключение к сети Интернет.



СТАНДАРТНАЯ АКТИВАЦИЯ

Если компьютер, на котором установлена игра, подключен к сети Интернет, то воспользуйтесь стандартным способом активации.

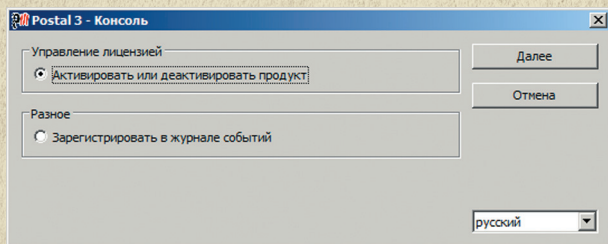
1 – Введите в это поле серийный номер, находящийся внутри коробки с диском и нажмите «Далее» **2**.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ СПОСОБЫ АКТИВАЦИИ

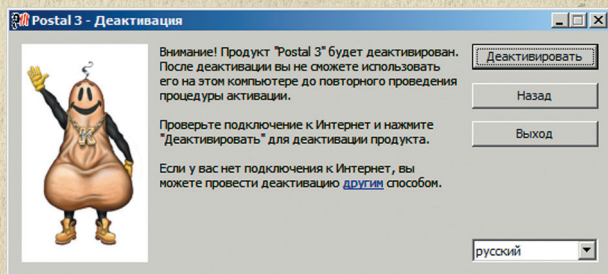
Если компьютер, на котором установлена игра, не имеет подключения к сети Интернет, перейдите по ссылке **3** и выберите один из альтернативных способов активации, после чего следуйте инструкциям на экране.

ДЕАКТИВАЦИЯ ИГРЫ

Существует ограниченное количество активаций Postal III. Поэтому не забывайте деактивировать игру перед ее удалением или переустановкой системы, чтобы затем без проблем активировать её снова. Найдите в папке с игрой и запустите файл **pcnsl.exe**.



В появившемся меню выберите пункт **«Активировать или деактивировать продукт»** и нажмите **«Далее»**. После этого вы перейдёте на уже знакомое вам меню активации.



В поле **1** уже будет введён код, с помощью которого игра активировалась. Перейдите по ссылке «деактивировать» и следуйте инструкциям на экране.

ГЛАВНОЕ МЕНЮ И НАЧАЛО ИГРЫ

ГЛАВНОЕ МЕНЮ



Продолжить – быстрая загрузка последнего сохранения игры

Новая игра – переход на экран выбора эпизода игры

Загрузить игру – переход в интерфейс загрузки сохраненной игры

Достижения – открытие экрана с информацией о достижениях в игре

Настройки – переход в интерфейс изменения настроек игры

Выход – завершение игры и выход в Windows



Новая игра – переход на экран выбора эпизода игры. В поле под выбранным эпизодом появляется короткая аннотация. По мере прохождения игры количество доступных эпизодов будет увеличиваться.

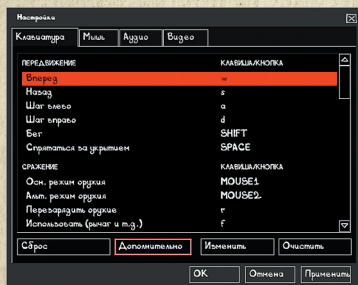
Postal III – игра про свободу выбора. В игре есть два пути прохождения сюжета: Хороший и Безумный.

Пиктограмма «Путь» отражает принадлежность выбранного эпизода к «Хорошему» или «Безумному» пути прохождения.

Пункт «Выбор пути:» указывает, есть ли возможность смены пути в выбранном эпизоде.

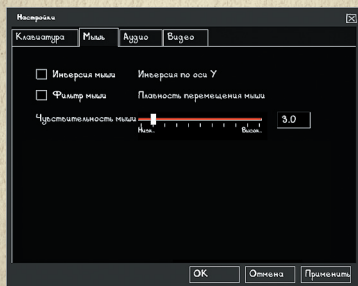
НАСТРОЙКИ

Богатые возможности настроек технологии Source™ уже хорошо знакомы многим игрокам. Postal III, также использующий эту технологию, унаследовал все возможности индивидуальной настройки графики, звука и управления.

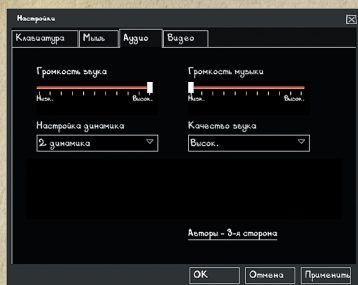


Настройки клавиатуры позволяют переназначать любые игровые действия на удобные вам клавиши. Для этого необходимо выбрать желаемое действие из списка и нажать кнопку «Изменить», после чего ввести в соответствующее окно желаемую кнопку для выбранного действия.

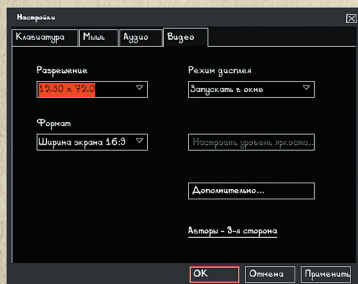
Важное: Postal III – это игра про сумасшедшее оружие, видов которого у игрока может быть очень много. Быстрое переключение на любое из них можно назначить на отдельную кнопку клавиатуры. Для удобства игрока выбранная кнопка будет отображаться во время игры небольшой пиктограммой в углу иконки оружия. Более подробнее об этом в разделе Игровой интерфейс.



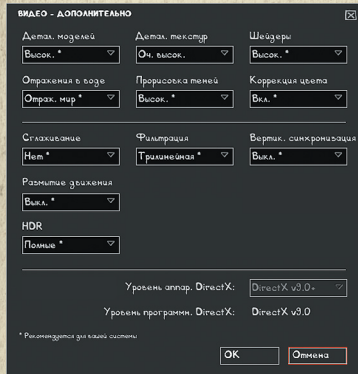
Настройки мыши позволяют настроить чувствительность мыши и по желанию инвертировать оси.



Настройки аудио позволяют отрегулировать громкость звукового оформления игры, баланс громкости музыки и звуковых эффектов, а также выбрать тип устройства вывода звука.



Настройки видео позволяют изменить разрешение игры, соотношение вертикали и горизонтали монитора, выбрать полноэкранный или оконный режимы, а также настроить уровень яркости.



Экран с дополнительными опциями позволяет более точно настроить параметры вывода игровой графики. Рекомендуется только продвинутым пользователям, понимающим, что они делают, поскольку неосознанное изменение настроек в этом меню может привести к существенному падению производительности во время игры.

Большинству пользователей, чьи компьютеры отвечают системным требованиям, скорее всего, этот пункт настроек не потребуется: игра сама определит и выставит оптимальные для данной конфигурации параметры.

УПРАВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕМ

ГЛАВНОЕ, ЧТО ВЫ ДОЛЖНЫ ЗНАТЬ ОБ УПРАВЛЕНИИ В POSTAL III:

КЛАВИАТУРА: РАСКЛАДКА УПРАВЛЕНИЯ ПО УМОЛЧАНИЮ:



– перемещение персонажа вперед, назад, шаг влево, шаг вправо.



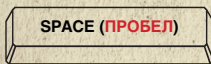
– перезарядка оружия



– пинок ногой

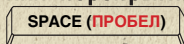


– взаимодействие с окружающими предметами и персонажами: поднять предмет, кошку, обезьянку; нажать на кнопку; арестовать (при прохождении «Хорошего» пути), использовать персонажа как укрытие (при прохождении «Безумного» пути).



– укрыться за объектом (стена, труба)

Для преодоления препятствий (запрыгивания или перепрыгивания) необходимо подойти к препятствию, нажать



– войти в состояние «укрытия», после чего одновременно нажать



– персонаж запрыгнет на препятствие или перепрыгнет его (если препятствие не слишком высоко).




– улучшить оружие:

• Использовать кошку как глушитель на выбранное оружие (при наличии кошек в инвентаре – под выбранным оружием появится соответствующая пиктограмма) ; Выберите, например, M16 и нажмите




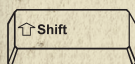
И ИГРОВЫЕ ИНТЕРФЕЙСЫ

- Используется для совмещения кошки с ручной гранатой (при наличии ручных гранат и кошек в инвентаре. Под иконкой кошки появляется соответствующая пиктограмма);

Выберите кошку и нажмите .

- Зарядить кошку в ракетную установку (при наличии ракетной установки и кошек в инвентаре, под иконкой ракетной установки появится соответствующая пиктограмма);

Выберите ракетную установку и нажмите .



– ускоренное перемещение.

Внимание: ускоренное перемещение возможно в течение определенного короткого времени. После этого Чужаку нужно восстановить дыхание, после чего он снова сможет бегать очень быстро.



– переключение на предыдущее (налево по списку) и следующее (направо) оружие в инвентаре (для тех, у кого нет мышки с колесиком)



– открыть/скрыть блокнот (экран текущих задач).

МЫШЬ: РАСКЛАДКА УПРАВЛЕНИЯ ПО УМОЛЧАНИЮ

Левая кнопка мыши – основная атака

Правая кнопка мыши – дополнительная атака или свойство оружия

Колесо мыши – переключение между оружием в инвентаре (скролирование).

ИГРОВЫЕ ИНТЕРФЕЙСЫ

НАЧАЛО МИССИИ

Сообщение о текущей
главной задаче.

Индикатор изменения ин-
формации в блокноте.



Индикатор здоровья.

Советы
(подсказки)



Доступное кол-во патронов
для выбранного оружия.

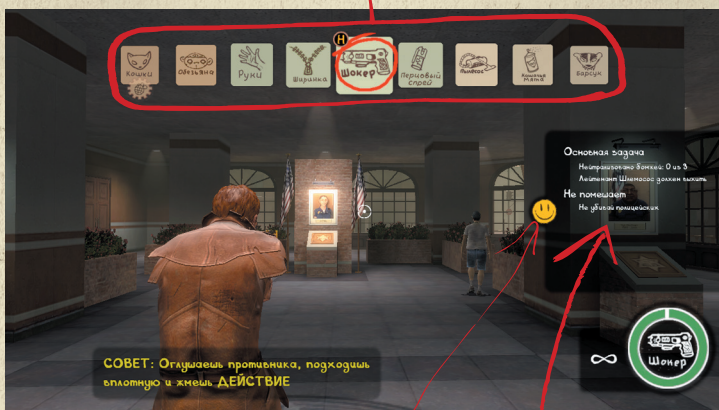
Индикатор текущего
выбранного оружия.

ВО ВРЕМЯ МИССИИ

Индикатор «горячей кнопки»
для выбранного оружия.



Индикатор возможности
использования специаль-
ных функций кошки.



Кармаметр.

Блокнот.



СОЮЗНИКИ



В игре у Чувака могут быть союзники или объекты, целостность и сохранность которых критически важна для успешного завершения миссии. Их статус отображается в левой стороне экрана. В этой миссии важно, чтобы и магазин, и его хозяин уцелели.



Не всё оружие имеет численное отображение боеприпасов. Для пылесоса, например, отображает степень наполненности бака предметами.

Статус задач может меняться по ходу прохождения, советуем заглядывать в блокнот почаще.

БОССЫ



Носогор



Индикатор здоровья босса выводится в левой нижней части экрана.



Индикатор здоровья босса.



КАРМАМЕТР

Postal III можно пройти двумя путями: Добрым и Безумным. Визуальное отображение этой концепции, а также возможности смены пути, реализовано при помощи кармаметра.



Кармаметр отображается в правой верхней части экрана. Выводится как отдельно, так и в блокноте.



Внимание: в первых пяти миссиях кармаметр не выводится на экран, и никаких упоминаний о нем вы во время этих миссий не найдете. Можете считать эти эпизоды прелюдией к основному сюжету.

У кармаметра есть 2 диаметрально противоположных статуса: положительная карма и отрицательная карма. Положительная карма позволяет проходить игру по «Доброму» пути (т.е. делать карьеру в полиции Катарсиса). Достижение отрицательной кармы приводит к отчислению Чувака из полиции и позволяет проходить игру лишь по «Безумному» пути.

Значения кармы переносятся в следующую миссию.

У КАРМЫ ЕСТЬ НЕСКОЛЬКО ВАЖНЫХ СВОЙСТВ, КАК ТО:

Завершение «Безумной» миссии со 100% положительной кармой позволяет присоединиться к полиции (т.е. сменить путь прохождения игры).

Завершение «Доброй» (полицейской) миссии с отрицательной кармой означает, что Чувака выгонят из полиции и следующая миссия будет «Безумной».



Положительную карму можно только терять. Отрицательную карму можно как терять, так и набирать.

Мы понимаем, что эта концепция звучит несколько неочевидно. Однако на самом деле все очень просто. Представьте себе два параллельных потока событий. В одном из них Чувак служит в полиции (Добрый путь), в другом – ведет себя как обычно (Безумный путь). Как параллельные реальности. Так вот, благодаря кармаметру между этими путями можно «перескакивать» то в одну, то в другую сторону.

Как набирать карму? Пользоваться только нелетальным оружием и строго в рамках поставленной задачи. Т.е., за нецелевое использование перцового баллончика (например, оглушение прохожих) карма будет также сниматься. Ну, и внимательно читать все задачи, в том числе второстепенные. Очень часто провал второстепенной задачи может автоматически привести к потере всей набранной кармы.

Как терять карму? Очень просто. Играйте в Postal III так, как вы привыкли играть в Postal: мочите всё, что движется, не читайте задания и т.д. В таком случае вам будет доступен только один возможный сценарий прохождения игры и одна, весьма очевидная, концовка.

За какие-то действия снимается большее количество кармы, за какие-то – меньше. Как правило, это связано со степенью и методом нанесения урона окружающим. За нецелевые убийства снимается много кармы, тогда как за нецелевое использование нелетального оружия – мало.

Набирать карму тяжело. А удерживать положительную карму в течение длительного времени еще тяжелее. Вообще, прохождение игры по «Доброму» пути является априори более сложным. Прямо как в жизни: хорошие дела даются сложнее плохих. Однако эти усилия будут вознаграждены: «Доброе» прохождение длиннее, да и концовка там повеселее...

В общем, экспериментируйте!

ESC МЕНЮ

Хотите переиграть эпизод, сохранить или загрузить игру? Пора делать уроки? Ну проблема! Жмите **ESC** в любой момент, игра встанет на паузу и предложит такой же набор опций, как и главное меню. Чтобы вернуться обратно в игру, нажмите **ESC** еще раз.

Postal III

Возобновить игру
Сохранить игру
Загрузить игру
Новая игра
Достижения
Настройки
Выход

ОРУЖИЕ В ИГРЕ

“Postal III - игра о безумных видах оружия и безумных реакциях на него”, - с этой фразы начинается дизайн-документ игры. Оружия в Postal III много и оно весьма разнообразно. Большая часть оружия в игре имеет более одного режима использования. По типу использования оружие разбито на группы, каждой из которых соответствует свой цвет иконки.

НЕЛЕТАЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Нелетальное оружие - ключ к прохождению «Доброго» пути игры и к самой правильной концовке.

Используя нелетальное оружие вы повышаете свои шансы избежать электрического стула в конце... Впрочем, о чем это мы? В общем, главное достоинство нелетального оружия - оно не отнимает хорошую карму (если использовано против врагов), а при этом, наоборот, убавляет плохую карму. Использование нелетального оружия - главный способ прохождения игры по «Доброму» пути.



Ширинка: есть у всех реальных чувачков! Основная атака позволяет прицельно справить малую нужду.

Дополнительная атака позволяет, в общем, тоже самое, но на большее расстояние. Для этого нужно зажать и удерживать кнопку дополнительной атаки, а после накопления нужного количества урины, отпустить.

Совет: помочившись на себя любимого, можно быстро погасить пламя, если уж так получилось, что Чувак горит. Вот только, как и в жизни, это не совсем тривиальная задача.



Шокер: основное орудие нелетальной игры. Основная атака выстреливает пару электродов, которые при попадании в противника, позволяют пустить электрический ток высокого напряжения (удерживать кнопку атаки) и таким образом отправить супостата в бессознательное состояние.

Дополнительная атака позволяет сначала накопить электрический заряд (удерживать кнопку доп. атаки зажатой), а потом выпустить его в виде направленной шаровой молнии, которая может оглушить противника. Длительность оглушения зависит от мощности накопленного заряда. Да, да, мы в курсе, что в жизни так не бывает, но это ж Постал!

Шокер обладает неограниченным боекомплектom и становится доступен на очень ранней стадии игры. В общем, не говорите нам потом, что «не убивать» не получалось, потому что кончились батарейки для шокера...



Перцовый спрей: на самом деле, его лишь наполовину можно назвать нелетальным оружием. Да, основная атака позволяет поразить окружающих струей едкой рыжей жидкости, и даже лишить таким образом сознания.

Однако, дополнительная атака превращает это оружие самообороны.. в огнемёт. Чувак подносит зажигалку к соплу, и - пшик... всё вокруг в огне. Естественно, за такое применение перцового баллончика карму будут снимать в полный рост!

Чувак может носить до 6 баллончиков с собой.

СПЕЦИАЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Не всегда имеет исключительно летальный характер повреждений. А иногда это и не оружие вовсе, если разобраться. В общем, тут наши дизайнеры применяли фантазию в полный рост.



Пылесос: может сосать, а может не сосать. Правда. Основная атака позволяет выпускать поток воздуха и сдувать им разные предметы или плевать предметами из пылесоса. Дополнительная атака позволяет их засасывать.

Совет: попробуйте попасть бутылкой кому-нибудь точно в голову. С большой долей вероятности противник будет оглушён! Правда, здорово?



Кошачья мята: и не оружие-то вовсе. Однако же, крайне полезный предмет. Во-первых, основная атака позволяет распылять мяту на поверхностях, и таким образом привлекать к ним кошек. Но главная сила этого препарата скрыта в дополнительной атаке – Чувак «нюхнёт из баллона слегонца» и мир вокруг преобразится. В общем, это такая наша Postal'овская версия slo-mo... Чувак может носить до 6 баллончиков с мятой с собой.



Барсукопила: оружие-символ Postal III. Основной атакой Чувак стимулирует определенные зоны барсука и тем самым приводит последнего в ярость, что выражается в беспорядочном размахивании когтястыми лапами. Дополнительная атака является нелетальной. После стимулирования других зон, секретные железы барсука испускают струю ужасно пахнущей жидкости, способной доводить противника до бессознательного состояния.



Лазерная указка: как таковым оружием не является, но крайне полезна в быту, поскольку также содержит еще и свисток. Основная атака позволяет использовать лазерную указку для направления обезьянки или Чампа на заинтересовавших вас персонажей. Дополнительная атака позволяет задействовать свисток для привлечения внимания отставших или увлечшихся кем-то зверушек. Аналог команды «к ногам!»



Пчелиный улей: набор юного пасечника! Основная атака позволяет зашвырнуть ульем в супостата и насладиться душераздирающим зрелищем. Дополнительная атака позволяет заложить улей как мину рядом с собой. Если кто-то по ней пройдет, улей взорвется, и рой разъяренных пчёл накажет несчастного.

Совет: более подробно механика бросания предметов в игре описана в разделе «Метательное оружие». Улей может прилипнуть к стенам и потолку и работать в режиме «мины». Таким образом можно, например, бросить улей на стену коридора, дожидаться, когда кто-нибудь пройдет мимо него, выстрелить в улей и... верно, насладиться душераздирающим зрелищем. Чувак может носить до 10 ульев с собой.



Бензин: непреходящая любовь настоящего пиромана. Удерживая основную атаку можно прицельно поливать окружающее пространство, а, нажав дополнительную атаку, бросить горящую спичку в получившуюся лужицу.

К слову, о спичках (которые, как мы знаем, вовсе не игрушки): они есть у Чувака всегда. Если бензин в канистре закончился, иконка канистры сменится на иконку спичек, которые никогда не кончаются. Соответственно, если канистра снова появится в арсенале, она автоматически заменит иконку спичек.

ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ

Это то, что всегда остается у Чувака, даже когда кончаются все патроны (хотя мы и не верим в реальность такой ситуации).



Руки: у Чувака растут откуда надо! Основная атака позволяет по-боксёрски молотить окружающих, а дополнительная атака скроет нашего героя в спасительном блоке, если вдруг среди окружающих оказался настоящий боксёр. Нет, блок не блокирует пули и гранаты, и не надейтесь.



Лопата: друг не только солдата, но и Чувака! Основная атака наносит вертикальный оглушающий удар («по спине лопатой на!»), дополнительная атака – режущий горизонтальный. Классика!



Дубинка: лучший друг полицейского (после пистолета, конечно же). Основная атака позволяет наносить ощутимые удары ближним своим, а вот дополнительная атака зашвыривает дубинку в дальние дали, сбивая с ног любого на своем пути. Весьма эффективно, если кто-то пытается убежать от правосудия!

Совет: если, бросив дубинку, попасть в голову противника, есть шанс его оглушить.



Бита: вовсе не спортивный инвентарь! Особенно если она дополнена шипами. Основная атака позволяет весьма больно бить окружающих, в дополнительная – зашвырнуть куда подальше. Вот только в отличие от дубинки, летящая бита никого не сбивает на своем пути... Она вонзается в жертву шипами и остается в ней, пока Чувак не прогуляется и не заберет ее...



Молот: или, скорее, кувалда. В общем, не сапожные гвозди забивать. Основная атака наносит мощный вертикальный удар. Дополнительная атака позволяет закрутиться вихрем смерти, разбрасывая всех и вся вокруг себя.



Топор: должен быть у каждого! Основная атака – удар дровосека! Дополнительная атака – рубящее круговое движение, на манер «вихря смерти» молота! Очень эффектно выглядит, если применить этот прием в толпе врагов.



Мачете: не просто большой ножик! Основная атака позволяет удобно порезать окружающих на винегрет. Но самое интересное скрыто в дополнительной атаке: мачете можно метнуть на большое расстояние, и оно обязательно вернется к Чуваку, как бумеранг.

Обратите внимание: поймать мачете можно только если руки Чувака свободны.

Если в момент полета мачете вы переключились на другое оружие, оно всё равно вернется, но Чувак не сможет его поймать, и мачете упадет рядом.

Просто подойдите и возьмите его, как любое другое оружие или патроны.


ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Наверное, самое банальное оружие во всей игре, хотя и наиболее часто используемое. Впрочем, и тут есть несколько любопытных нюансов.

Во-первых, все огнестрельное оружие, за исключением ракетницы использует общую схему основной и дополнительной атаки. Основная атака – это, собственно, выстрел.

Дополнительная атака – режим прицельной стрельбы (крайне полезен для эффективной стрельбы в голову).

Во-вторых, огнестрельное оружие нужно перезаряжать. Чужак делает это автоматически, когда кончаются патроны в обойме, но можно перезарядиться и вручную при помощи функции «перезарядка»

(кнопка )

Для огнестрельного оружия нужно искать и накапливать боеприпасы. Ниже приведены данные о количестве патронов в одной обойме и максимальном количестве боеприпасов, которые Чужак может таскать в своем бездонном плаще.



Пистолет: 14 патронов в обойме – 140 в инвентаре.



Дробовик: 8 в загрузке дробовика и 100 в инвентаре



Пулемет: 100 в одном бункере и 400 в инвентаре




М16: 30 в обойме и 300 в инвентаре



Ракетница несколько отличается от общей логики работы огнестрельного оружия. Основная атака закачивает топливо в ракету: чем дольше вы держите зажатой кнопку – тем больше топлива туда закачается, и, соответственно, тем дальше полетит ракета. Дополнительная атака по максимуму заливает топливо в ракету, а, главное, приводит её в режим «автопоиска цели». В этом режиме ракета сама определяет траекторию полета, обигая препятствия до тех пор, пока цель не будет найдена или не закончится горючее.

Чувак может носить до 10 ракет. Также, не советуем быстро отпускать кнопку основной атаки – есть шанс, что ракета улетит на очень небольшое расстояние и взорвется в непосредственной близости от Чувака.

О кошках и огнестрельном оружии: у M16 и Ракетницы есть еще одно уникальное свойство: только с этими видами огнестрельного оружия можно «комбинировать» кошек.

В случае с M16 – это знаменитый «кошачий глушитель». При наличии у Чувака в инвентаре кошек, под M16 появится характерная иконка. Для активации «кошачьего глушителя» необходимо выбрать M16 и использовать функцию «улучшить оружие» .

Такая же схема управления используется и для ракетницы. Вот только тут кошка ничего не глушит: Чувак просто заряжает ее в ракетницу вместо ракеты.



МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Метательное оружие: бывает незаменимо в определенных ситуациях. К тому же, среди метательного оружия есть несколько действительно интересных экземпляров.

Все метательное оружие функционирует по общей схеме. Зажав основную атаку, можно увидеть и откорректировать движением мыши траекторию предполагаемого броска, а нажав при этом дополнительную атаку, произвести сам бросок. Если же просто нажать дополнительную атаку, Чувак положит снаряд перед собой.

Все виды метательного оружия имеют ряд отличительных свойств в различных режимах атаки. Рассмотрим их подробнее.



Гранаты: в режиме основной атаки взрываются при контакте с противником сразу, либо через несколько секунд после броска. В режиме дополнительной атаки Чувак закладывает их как мины, которые также срабатывают либо на контакт, либо через определенное время.



Коктейль Молотова: в режиме основной атаки бутылка разбивается при контакте с любой поверхностью, обливая все вокруг огненной смесью. В режиме дополнительной атаки закладывается как мина, срабатывающая либо на контакт, либо через определенное время.




Кротчи-гранаты: маленькие куколки начиненные плутонием. Срабатывают на контакт при броске (основная атака), либо в режиме закладки мины (дополнительная атака). В обоих случаях инициируют небольшой ядерный взрыв с мощной ударной волной.




Кошки: милые создания с, как известно, девятью жизнями. Традиционно пользуются большим вниманием в мире Postal! Имак, основная атака позволяет забросить кошечку

куда нужно. Причем, при удачном прямом попадании в сүпостата кошка повиснет на нем мертвой хваткой. При броске мимо персонажа кошка перейдет в режим вихря – адская юла из когтей и зубов, не разбирающая своих и чужих, наносящая большое количество урона всему живому на своем пути. Режим «закладки» (дополнительной атаки) позволяет выпустить кошку в режиме вихря рядом с собой. Может быть эффективно, а может быть очень опасно.

Внимание: как правильно собирать кошек! Не пытайтесь просто подойти к кошке, навестись на неё и нажать .

Кошки – существа своенравные. Либо убегут, либо набросятся на Чужака. Чтобы взять кошек их сначала надо приманить кошачьей мятой.

Отдельно следует осветить возможности кошко-гранат: при наличии в инвентаре и кошек и гранат, можно, выбрав кошку и нажав кнопку «улучшить оружие»  затолкать гранату в.. эээ... внутрь кошки.


Далее, кошку следует либо поскорее бросить, либо положить на землю (основная или дополнительная атака). Кошка перейдет в один из возможных режимов атаки, после чего, через какое-то время, взорвется. Все вышеперечисленное метательное оружие Чужак может носить с собой в количестве до 10 единиц.



Обезьянка – лучший друг Чужака (после Чампа). Обезьянку можно бросить (основная атака) или выпустить рядом с собой (дополнительная атака), вот только, в отличие от тех же кошек, обезьянкой можно управлять. Для этого нужно переключиться на Лазерную указку и направить луч на интересующие вас предметы или персонажей. В зависимости от ситуации обезьянка может:

- а.** Кривляться на прохожих
- б.** Кидаться в них какашками (для этого, правда, какашку надо сначала найти)
- с.** Пытаться... эээ, изнасиловать субъекта в голову (ну да, обезьянка наша в плотных подгузниках, так что ничего у нее пугного получается)

Обезьянка, как это ни странно, наделена собственным интеллектом, так что сама решает, какие действия ей выполнять и когда. Указкой лишь можно задать желаемое направление, а также призвать её обратно (дополнительная атака указки – свисток). В какой-то момент обезьянка даже может забраться на плечо Чувака.

Чтобы «взять» обезьянку обратно в инвентарь нужно подойти к ней, навестись и нажать кнопку взаимодействия с окружающими предметами - . Обезьянка окажется в руке у Чувака, после чего можно просто переключиться на другое оружие – обезьянка останется в инвентаре.

Также обращаем внимание, что обезьянка может умереть, так что о ней надо заботиться и защищать.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ ЧУВАКА

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВРАГОВ КАК УКРЫТИЯ ИЛИ «ЖИВОЙ ЩИТ».

Чувак умеет брать врагов в заложники и прикрываться ими как живым щитом. Да, это очень негуманно, поэтому эта способность доступна только при «Безумном» прохождении.

Чтобы взять персонажа в заложники, нужно сначала его оглушить, используя одно из нелетальных орудий или просто метко папав в голову чем-нибудь тяжелым. Пока противник оглушен, нужно подойти к нему сзади и взять жертву за горло и нажать кнопку «использовать»



Все, теперь львиную долю урона за Чувака будет получать его «живой щит». По крайней мере до тех пор, пока щит живой: после получения большого урона жертва упадет замертво или без сознания.


Важное: заложника можно и просто отпустить, но есть одно «но». «Безумный» путь потому так и называется, что показывает нам

худшие стороны Чувака - в частности, его не совсем уравновешенную психику. Короче, отпуская заложника, Чувак сворачивает ему шею. Ясное дело, это считается убийством и кармы точно не добавляет.

Ну и достижение "Святой" после такого точно не получишь.


АРЕСТ

Арест - это специальная способность, которую Чувак получает при «Добром» прохождении, доблестно служа в рядах полиции Катарсиса. Работает эта способность точно также как и «живой щит», вот только никто не погибает и карма не теряется.

Итак, для ареста нужно точно так же сначала оглушить хулигана (шокер, перцовый баллончик), после чего подойти сзади и нажать «использовать» . Чувак закует безобразника в наручники и повалит на землю.

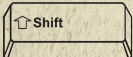

Эта способность крайне полезна, если вы пытаетесь пройти игру, никого не убивая, а запас нелетального оружия ограничен. Ведь для того чтобы временно оглушить врага (а затем его арестовать) требуется существенно меньше боеприпасов, чем для полной отключки с применением того же перцового баллончика.

ПИНОК

Чувак может драться не только руками, но и ногами. Как настоящий каратист! Причем, почти одновременно, поскольку функция пинка отделена от основной атаки (по умолчанию это клавиша ).

Пинок также полезен для расталкивания предметов, преградивших вам путь.

ВЫНОСИВОСТЬ

Чувак, конечно, крутой, но он все же не супермен. Действия типа быстрого бега  +  или раскручивания молота отнимают много сил. В совокупности с не совсем спортивным образом жизни, который ведет наш герой, подобная активность неизбежно заканчивается тяжелой одышкой (переходит с быстрого бега на обычный, тяжело дышит). Просто дайте Чуваку перевести дух и он снова будет готов к подвигам.

ДРУГАЯ ПОЛЕЗНАЯ ИНФОРМАЦИЯ:


КАК ПРОПУСКАТЬ ВНУТРИИГРОВЫЕ РОЛИКИ

Если вы их уже смотрели: нажмите клавишу **Esc** в любой момент просмотра.

О ДОСТИЖЕНИЯХ

В игре есть достижения, список которых будет обновляться вместе с игрой. Информация о достижениях находится в соответствующем разделе главного меню.


ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРЕДМЕТОВ:

Улицы Катарсиса убирают плохо. Там полно всякого мусора, который можно взять в руки  и использовать для нападения (или обороны) или просто покидать в окна. И, кстати, оторванные конечности также можно поднимать...

ОБНОВЛЕНИЯ:

Советуем эпизодически посещать официальный сайт игры www.postal3.ru, где будет публиковаться информация об обновлениях. Обновления не только устраняют ошибки, но и могут содержать новые интересные возможности.

БОЕПРИПАСЫ:

В Postal III почти для каждого вида оружия нужны боеприпасы. Они щедро разбросаны дизайнерами цровней почти по всей игре. Чтобы поднять боеприпасы, достаточно подбежать к коробке с патронами: Чувак возьмет их самостоятельно. Исключением являются встречающиеся время от времени ящики с гранатами и другими боеприпасами. Дабы их открыть и пополнить свой боезапас, нужно подойти и нажать кнопку «Использовать» ( по умолчанию).

Если боеприпас был успешно поднят, соответствующая иконка появится в левом нижнем углу экрана. Точно также отображается факт поднятия игроком нового оружия.



Патроны для пистолета



Патроны для M16



Связка гранат



Магазин для пулемета



Патроны для дробовика



Ящик с коктейлями Молотова



Ящик с гранатами



Связка ракет



Ящик с ракетами

СОЗДАТЕЛИ

*Светлой памяти
Била Канкила посвящается.*

ОПУБЛИКОВАНО КОМПАНИЕЙ АКЕЛЛА

ВЕЛИКИЙ КОРМЧИЙ

Дмитрий АРХИПОВ

(он объездил много стран!)

ВИЦЕ-ПРЕЗИДЕНТ ПО МАРКЕТИНГУ

Владимир КУДР

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

ДИРЕКТОР ОТДЕЛА ЛОКАЛИЗАЦИИ

Доктор Антон ЧЕРНОВ

РУКОВОДИТЕЛЬ ОТДЕЛА ЛОКАЛИЗАЦИИ И ПРОИЗВОДСТВА

Григорий БАТАНОВ

МЕНЕДЖЕР ЛОКАЛИЗАЦИИ И РЕДАКТОР

Владимир ЕМЫШЕВ

ПЕРЕВОДЧИКИ:

Леонид ВЕКШИН

Максим СЕРЕГИН

ОТДЕЛ КОНТРОЛЯ КАЧЕСТВА:

НАЧАЛЬНИК ОТДЕЛА КОНТРОЛЯ КАЧЕСТВА

Андрей ЗЕМЛЯНОЙ

КОНТРОЛЁРЫ КАЧЕСТВА:

Александр АГАЛАРОВ

Никита ВАСИЛЬЕВ

Егор КУЗНЕЦОВ

Антон ПЛАКСИН

Руслан ШАРИПОВ

ELITE

МАРКЕТИНГ:

Сергей ЗАТИНЩИКОВ

Петр АНОХИН

Максим ШОХИН

ПРАВОВАЯ ПОДДЕРЖКА:

Павел ОДИНЕЦ

Людмила КАПЛИНА

Виталий ЧУЛКОВ

СЛУЖБА БЕЗОПАСНОСТИ:

Алексей АРХИПОВ

ОТДЕЛ ФИНАНСОВОГО УПРАВЛЕНИЯ:

Александр ДАНИЛИН
Светлана ГОРОХОВА
Лилия ЗАХАРЕНКО
Ольга МОИСЕЕВА
Алеся САФРОНОВА
Наталья ТЕМЕНДАРОВА

ОТДЕЛ МЕЖДУНАРОДНЫХ ПРОДАЖ:

Светлана ГОРОБЕЦ
Марина ПАНКОВА

ПОЛИГРАФИЧЕСКИЙ ОТДЕЛ И ПРОИЗВОДСТВО

Влад МИХЕЕНКОВ
Алексей АБРОСОВ
Игорь ПОПОВ
Артем ТКАЧ
Татьяна СМИРНОВА

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ДИСТРИБЬЮ- ТОР: ООО «ПОЛЁТ ДРАКОНА»

Юрий БАТМАНОВ
Сергей ГРИНЕВ

IT-ОТДЕЛ:

Юрий ИГНАТЬЕВ
Антон АСТАХОВ
Максим ПОЛУНОВ

ОТДЕЛ КАДРОВ

Виктория ЛЕМДЯЕВА

СЕКРЕТАРИАТ И ОФИС МЕ- НЕДЖМЕНТ:

Катя СКРЫННИКОВА
Катя СВЕШНИКОВА
Вера ВОЕВОДИНА
Анна НАСТАСЬИНА

ЗАВХОЗЫ:

Александр ПРИТВОРОВ
Анатолий БАРКОВСКИЙ



РАЗРАБОТАН О ПРИ УЧАСТИИ RUNNING WITH SCISSORS

ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ПРОДЮСЕР

Винс ДЕЗИ

СИСТЕМНЫЙ АДМИНИСТРАТОР

Винни ДЕЗИ

КРЕАТИВНЫЙ ДИРЕКТОР/ ДИЗАЙНЕР/АВТОР СЦЕНАРИЯ

Стив ВИК

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР

Билл КАНКИЛ

ПРОДЮСЕР

Майк ДЖАРЕТ

АДМИНИСТРАТОР САЙТА

Джон ШЭЙ

УБОРЩИК/ВЕБМАСТЕР

Тим ВАМБОЛТ

ЛЮБИМЫЙ ПЁС И ТАЛИСМАН

ЧАМП

ХУДОЖНИК

Джо ЧЕРНИЛЬЯ

В РОЛЯХ:

Кори КРУЗ	Чувак
Рон ДЖЕРЕМИ	Мэр Рауль ГОМО
Рэнди ДЖОНС	Рэнди ДЖОНС
Дж. УОЛКОТТ	Дженнифер УОЛКОТТ
Сергей МАВРОДИ	Сергей МАВРОДИ
Джим ХОЛСТЕД	Дядя ДЭЙВ
Марк БЕГО	Лейтенант ШЛЕМОСОС
Фил МЁРФИ	Ал КРУЗ
Майк ДЖАРЕТ	Осама бин ЛАДЕН и др.
Джо ЧЕРНИЛЬЯ	Уве БОЛЛ
Фернандо РИВАС	Уго ЧАВЕС
Маркус ДЭЙВИС	КРОТЧИ и др.

ПРИ УЧАСТИИ:

Рик БЕРГ
Грег БЛЭКМАН
Эрин ВАН БЕББЕР
Тим ВАМБОЛТ
Кристиан ВЛАХ
Мэри Гэдди
Винс ДЕЗИ
Стефани ДУПНИК
Райан МАККЕНЗИ
Роберто МЕХИА МОНТАНО
Шон МОРГОН
Сизиани ОЛИВАР

Шарлиса СИМОН
Джесси ЭСТРАДА

ЗАПИСАНО ПРИ УЧАСТИИ:

ИНЖЕНЕР ЗВУКОЗАПИСИ:

Фернандо Ривас - студия OG7
Studios - www.og7.net

Сэм Гцелзим - студия Violet
Sounds - www.spifnoof.com

Эббот Миллер - студия AMP
Studios - www.ampstudiosaz.com/

РАЗРАБОТАН О ТВОРЧЕСКИМ КОЛЛЕКТИВОМ TRASHMASTERS

ПРОДЮСЕР

Андрей БЕЛКИН

ПРОГРАММИСТЫ:

Константин ГЛАДЫШЕВ
Игорь КАРАТАЕВ
Дмитрий КРИВЕНКО
Виктор РЫКОВ

ПРОГРАММИРОВАНИЕ:

ГЛАВНЫЙ ПРОГРАММИСТ

Илья МИХАЙЛОВ

СТАРШИЙ ПРОГРАММИСТ/

АРТ-ДИРЕКТОР

Константин ЕФИМОВ

3D-ГРАФИКА:

ГЛАВНЫЙ ХУДОЖНИК

Борис ВОСКОВ

ХУДОЖНИКИ:

Илья ЖУРАВЛЁВ
Максим КАРПОВ
Сергей ЧАБРОВ

2D-ГРАФИКА:

ГЛАВНЫЙ ХУДОЖНИК/АРТ-ДИРЕКТОР
Борис ХАЛЕЕВ

АНИМАЦИЯ:

ГЛАВНЫЙ АНИМАТОР
Дмитрий СКВОРЦОВ

АНИМАТОРЫ
Сергей АРТЮХ
Василий БУРЯК

ИГРОВОЙ ДИЗАЙН:

ДИЗАЙН-ДОКТОР
SNAFU

ГЛАВНЫЙ СКРИПТЕР
Дмитрий МИЛОВИДОВ

СКРИПТЕРЫ:
Лариса ДАВИДОВА
Андрей КУЗНЕЦОВ

ДИЗАЙНЕРЫ УРОВНЕЙ
Илья ЖУРАВЛЁВ
Сергей ЧАБРОВ

СПЕЦЭФФЕКТЫ:

ХУДОЖНИК
Роман ЦОЙ

ВИДЕОРОЛИКИ:

КООРДИНАЦИЯ, ПОСТАНОВКА И МОНТАЖ
SNAFU

ПРОИЗВОДСТВО РОЛИКОВ
Борис ВОСКОВ
Илья ЖУРАВЛЁВ
Сергей ЧАБРОВ
SNAFU

МОНТАЖ ЗВУКА
Роман ЦОЙ

КОНТРОЛЬ КАЧЕСТВА:

КОНТРОЛЁР
Александр СЕДЫХ

PR-ПОДДЕРЖКА:

БЛОНДИНКА
Александра ПОДЕНОК

НОВАЯ БЛОНДИНКА
Ирина ГОРЛАНОВА

В РАЗРАБОТКЕ ТАКЖЕ ПРИНИМАЛИ УЧАСТИЕ:

Павел АНТОНЕНКОВ
Павел БАРНЕВ
Алексей БАРЫЖИКОВ
Андрей БЫКОВ
Григорий ВЛАДИМИРО
Артём ВЛАСКИН
Роман ГЕРАСИМОВ
Игорь ГЛАДЫШЕВ
Ярослав ГУРИЛЁВ
Алексей ДАВЫДОВ
Дмитрий ЗЕЛЕНИН
Дмитрий ИЗOTOB
Алексей КАРЛОВСКИЙ
Иван КАШУБО
Арсений КЛИШИН
Павел КОЗЛОВ
Юрий КОТОВ
Антон КРАСНОГОР
Александр ЛАШИН
Олег ЛОВЦОВ

Андрей МАКРУШИН
Игорь МИХАЛЬЧИШИН
Сергей НИКТИН
Александр ОВЧИННИКОВ
Алексей ПЕЦКО
Франсуаза ПОЛИЩУК
Михаил ПОНОМАРЕНКО
Иван ПЯТЫШЕВ
Александр РАДЧЕНКО
Вадим РОГОВ
Виктор РЫКОВ
Антон САВЕЛЬЕВ
Алексей САМОХИН
Андрей СИМОНОВ
Михаил СМЕРНОВ
Дмитрий СУЛТАНОВ
Сергей СУХОВ
Максим ФОМИН
Павел ЦАРЁВ
Зорикто ЦЫРЕНОВ

УДАЛЁННО НАД ПРОЕКТОМ РАБОТАЛИ

Алексей ПЕЧЕРИЦА
Артем БРИЗИЦКИЙ
Кирилл ГОРЕНИЦЫН
Татьяна КУЗНЕЦОВА

РОССИЙСКИЙ РЕЛИЗ ОЗВУЧЕН ПО ВЕРСИИ «КУРАЖ-БАМБЕЙ»

Денис КОЛЕСНИКОВ (КУРАЖ-БАМБЕЙ)

ЗВУКОВЫЕ ЭФФЕКТЫ СОЗДАНЫ СТУДИЕЙ “ORANGE NOISE”

САУНД-ДИЗАЙНЕР

Пётр САЛЬНИКОВ

САУНД-ПРОДЮСЕР

Владимир ГРЕЗНЁВ

MOTION CAPTURE ANIMATION АКАДЕМИЯ ФАНТАЗИИ

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ 3D ГРАФИКА WARGAMING INC. («ARISE»)

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЗВУКОВЫЕ ЭФФЕКТЫ GAIJIN SOUNDS

МУЗЫКА

САУНДТРЕК, ПОДГОТОВЛЕННЫЙ КОМПАНИЙ DFAD / DF MUSIC ORGANIZATION GROUP

Продюсер, композитор

Дмитрий “MARQUIZE DIABOL” Мячин

Супервайзер

Александр “SPADY” Гаврилов

Композиторы

Даниил Данилов

Сергей Кузнецов

№ п/п	Исполнитель	Название Произведения	Автор музыки	Автор текста
1.	Vino Miel Vino	Пташка	Vino Miel Vino	В. Сметанов
2.	Simba Vibration	Leo	Simba Vibration	Сарафин Макангила
3.	Simba Vibration	Iyo-Iyo	Simba Vibration	Сарафин Макангила
4.	Mushmellow	HELLEN (Andrey Vaku- lenko Remix)	Гр. “Mushmellow”	Журавель А.И.
5.	Papamobile	Completely fucked	А.А. Гардин	
6.	Hint Machine	Worry You	Пономарев А.Б.	Архипов И.В.
7.	the Barbulators	Surf	the Barbulators	the Barbulators
8.	Indonesia	Against My Father	Indonesia	
9.	Dillberriezz	Intro	Павел Диденко и Евгений Кучеренко	
10.	Not For Joe	Sunday 11 am	Гр. «Not For Joe»	Евгения Светушкина
11.	Noev K	Independence	Цырин А	
12.	Mr diamond B	Chorus	Мамушев В	
13.	Группа Игоря Володина	Кафе «Блюз»	И. Володин	
14.	Dmitri Mikhailin	Morning	Д. Михайлин	

15.	Les Petits Oursons(Wine)	Showbiz Crisis	А. Вайнер	
16.	Peter Pan the band	mix 2011	Щацкий Ю	
17.	Peter Pan the band	В топку чермей	Щацкий Ю	
18.	Peter Pan the band	Ничего Святого	Щацкий Ю	
19	The Hen	Oviduct Symphony	Мячин Дмитрий	
20	Dreamsfall	Freakshow	Рубель М. К.	
21	Boys on the Internet	Shkatulka	Данилов Даниил, Кузнецов Сергей	
22	Kuelporr	For You (8-bit version)	Юрий Бурняков	
23	Boys on the Internet	Sudhir	Данилов Даниил, Кузнецов Сергей	
24	Boys on the Internet	CARAVAN (Limitless Sound Remix)	Данилов Даниил, Кузнецов Сергей, Мячин Дмитрий	
25	Boys on the Internet	Fidel Authority	Данилов Даниил, Кузнецов Сергей	
26	Boys on the internet	Revenge	Данилов Даниил, Кузнецов Сергей, Мячин Дмитрий	
27	Limitless Sound	Samurais' Dreams	Мячин Дмитрий	
28	Tony MAniaje	Aliens War	Tonq MAniaje	
29	Boys on the Internet	Pablo-the-Bush (Limitless Sound Remix)	Данилов Даниил, Кузнецов Сергей, Мячин Дмитрий	
30	The Hen	Illegal Makro-Recipe	Мячин Дмитрий	
31	The Hen	Goldstarr	Мячин Дмитрий	
32	Hint Machine	Nearing Light	Пономарев А.Б.	Архипов И.В.
33	Limitless Sound	Soviet Intrusion	Мячин Дмитрий	
34	PETER PAN...The Band	Cosime Society	Юрий Щацкий	
35	Boys on the Internet	Ben Laden	Данилов Даниил, Кузнецов Сергей	
36	Dreamsfall	Epic Battle Trailer	Рубель М. К.	
37	Antony Sky	Fetish 80-X (Electro_Fetish_Mix)	Образцов А. А.	
38	Boys on the Internet	Fitz Patrick und Mueller	Данилов Даниил, Кузнецов Сергей	
39	Limitless Sound	White House	Мячин Дмитрий	
40	Boys on the Internet	Anthem for Arrivals	Данилов Даниил, Кузнецов Сергей	

41	Dreamsfall	War Zone	Рубель М. К.	
42	Limitless Sound	Aggressive kids	Мячин Дмитрий	
43	Antony Sky	Intro	Образцов А. А.	
44	Boys on the Internet	Monica	Данилов Даниил, Кузнецов Сергей	
45	PETER PAN...The Band	Яйца (Держите крепче)	Юрий Шацкий	
46	Limitless Sound	Relax by the Sun	Мячин Дмитрий	
47	PETER PAN...The Band	Ты ее не услышишь -	Юрий Шацкий	
48	PETER PAN...The Band	Сеновал, Бухло, Деревня	Юрий Шацкий	
49	PETER PAN...The Band	Грязный Гари	Юрий Шацкий	

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ САУНДТЕК, ПОДГОТОВЛЕННЫЙ ПРИ УЧАСТИИ RUNNING WITH SCISSORS

- Postal 3 Theme written and performed by Patrick Jones
- K.A.O.S written and performed by Greg Blackman Produced by Marek
- Abyss written and performed by Greg Blackman produced by The Unbeatables
- 4. Lost, Left, All Alone by A Fall to Break

Tracks were recorded @ xenocide digital recordings by Craig artz mixed and mastered and xenocide digital recordings by Craig artz produced by Craig artz and A Fall To Break

Vocals Nathan Shoemaker.

Guitars Craig Artz

Guitars Cody Larson

Bass Jeff Dickey

Drums Matt Bejar

Copyrights owned by A Fall To Break/Funzato Records

Published through Sesac

- Didgerivoodoo by Stands With Fists, all music and lyrics written by Stands With Fists.

БЛАГОДАРНОСТИ

Разработчики POSTAL III искренне благодарят всех родных, близких, друзей и подруг за то, что они есть! Без вас мы бы не сделали это!

Также мы благодарим всех фанатов POSTAL за неусыпное внимание к проекту и поддержку (которая, впрочем, порой принимала излишне экзальтированную форму. Ну да ладно.)

ОТДЕЛЬНО ХОТЕЛОСЬ БЫ ПОБЛАГОДАРИТЬ:

Викторию Лемдяеву и ее супруга за поддержку в трудное время. Большое вам человеческое спасибо!

ТАКЖЕ ХОТИМ ПОБЛАГОДАРИТЬ:

Дмитрия Архипова и Владимира Кудра за всё; отдел контроля качества компании «Акелла» за самоотверженную и добросовестную работу, Евгению Маркович, Петра Гланца, Ирину Семенову, «Эльфа-Торговца», Джона Мерчанта, издательство «Астрель», Андрея Шляхова, магазин «Play», Алексея Павлова, Игоря Никулина, Антона Комарова, Юрия «Пикселя» Мурко, Елену Васильеву (вкусные обеды и пироги!), администрацию офисного центра ООО «Офис Сервис» за кельи и понимание, Александра «Proff» Овчинникова за отличный бэкап, Сергея Еблистова и коллектив Gama-Gama, Александра Савинова и Quadriga Capital за терпение, Алексея Ильина и студию Нех, Григория Юркова, Антона Равина, Monier Maher и компанию nVidia, оргкомитет КРИ и ИГРОМИРА за толерантность, Илью Овчаренко, Алину Мамай, Олега Клаповского, Александра Кожевникова, Светлану Науменкову, постал-бейб Татьяну, Марию «Lady Diablo» Капля, ВИА «Факелла», StarForce за защиту, «Русский Щит» за спокойствие, компанию Valve и Sergiy Migdalskiy за радушный прием и поддержку, ресторан «Бирмаркет» за хорошее пиво и отвратительный сервис, Алексея «Петровича» Пелехова (R.I.P.), маму Арсения Клишина, Андрея Батанова, Дмитрия Ракицкого, «Адовую Кухню», «Первый Игровой», gmbx.ru, Сергея Пантелеевича Мавроди ибо мы можем многое, коллектив ScreamSchool, ресторан

Хезбургер (жаль, что закрылся), МРАА за ценные советы, ESRB за всё, Юру Мирошникова за счастливое детство, фото- и видеостудию Vesna, ну и, конечно же, Дмитрия Архипова!

Просим прощения, если кого забыли - память, цвы, уже не та...

НАШИ АМЕРИКАНСКИЕ КОЛЛЕГИ ТАКЖЕ ВЫРАЖАЮТ БЛАГОДАРНОСТИ:

VINCE DESI - The Earth is my home bury me anywhere. Thanks to the greatest game fans in video game history, the POSTAL Fans!

STEVE WIK - Spill a forty for my homies: Frank Zappa, Gwar, Spider-Man, The Eternal Buddha, Stephen Colbert, Meth, Sackboy, Tetsuo the Iron Man, Moxie Crimefighter, Kato, Ghidorah (RIP), Mom, Dad and Sis, Space Hulk, HotRussianBrides.com, Anne Hathaway, LOLcats, The Crotch Fan, The Daily Show, Endhiran, Cherie, Tom and Matt @ Fantasy Comics, vagina, all the twisted Postal Fans and everyone who is working so tirelessly to make Sarah Palin the 2012 GOP nominee! Rawk!

MIKE JARET - I'd like to thank my family for all the support, especially Bryan because you're always there for me, Chiraw for all the love and the free music! Jon Shay at Cactus Hosting for all the support and help, those ITT faggots for stealing all of our shit, Brendon Gaddy for being the gayest kid I know, The SUPER Adventure Club for being a pimp ass hockey team, Joseph and Maria for the opportunity and mostly Vince for EVERYTHING!

TIM WAMBOLT - Special thanks to Melissa, Delilah, Damien and everyone at Running With Scissors for everything! Thanks to Nick Wambolt, Jake Wambolt, Jesse Moore, Sharlycia Simone, Armando Aguilar, We Got Next and all of my film crew friends and everybody supporting us, PearryTeo, John Eslinger, Robert Hessland, The Loft Cinema, Adult Swim, Lorielle New, Fred Vogel, Andreylskanov, Max Cannon, Mike Sterner, J.J. Giddings, Rickman Fish, and a very special thanks to all of our fans for not murdering us (yet).

BILL KUNKEL - Special thanks to RWS for letting me thank people and be a part of this. But the hell with it -- I'm hogging ALL the credit! Oh yeah, thanks for not making me go to Russia!!

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Прежде чем обращаться за помощью в отдел технической поддержки, попробуйте проделать следующие операции:

Удостоверьтесь, что конфигурация вашего компьютера удовлетворяет системным требованиям, и на компьютере установлено лицензионное программное обеспечение.

Скачайте с официального сайта игры последний патч.

Отключите антивирусные программы.

Установите последние версии драйверов для видеокарты.

Если всё перечисленное не помогло, напишите письмо в отдел технической поддержки компании «Акелла» по адресу support@akella.com. Сообщите полное название игры и как можно подробнее опишите возникшую проблему. Если программа при вылете выдает какие-либо сообщения, приведите их полностью.

К письму обязательно приложите файл [dxdiag.txt](#) с компьютера, на котором возникли проблемы (для создания этого файла откройте меню Пуск, выберите пункт Выполнить, наберите в нем dxdiag, и в появившемся окне нажмите кнопку «Save all information».)

Если возникшая проблема связана с потерей ключа активации вследствие

форс-мажорных обстоятельств, не позволивших деактивировать игру, обратитесь в службу поддержки и сообщите номер ключа игры, свои фамилию, имя, отчество, контактный телефон, адрес электронной почты и причину потери активации.

Адрес технической поддержки компании «Акелла»:

Тел. (495) 710-80-66

Домашняя страница: www.akella.com

E-mail: support@akella.com

© 2011 000 «Акелла». Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. www.akella.com. Нелегальное копирование преследуется.

© 2011, RWS Inc. All Rights Reserved. POSTAL™, The POSTAL Dude™, Krotch™, Champ™, The POSTAL Babes™, Running With Scissors™ and the Running With Scissors logo are either registered trademarks or servicemarks of RWS, Inc. in the United States and/or other countries. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

Orange Noise, 2011 г., Все права защищены, www.orange-noise.ru

© 2011 Kuraj-Bambey.Ru

©&® DF Music Organization 2011. Все права защищены. www.dfempire.com, www.dfmo.net main@dfempire.com

© 2011 Valve Corporation. All rights reserved. Valve, the Valve logo, Source and Source logo are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries.

This product includes code licensed from NVIDIA. Postal 3 uses Havok™ Physics. © Copyright 1999–2003 Havok.com Inc. (and its Licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details.”.

Uses Bink Video. Copyright © 1997–2011 by RAD Game Tools, Inc.

PhysX © 2002–2011 NVidia Corporation, All Rights Reserved, NVidia, the NVidia logo, PhysX, the PhysX logo are registered trademarks and/or trademarks of NVidia corporation in the United States and other countries.





© 2011 000 «Акселла». Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется. ©2011, RWS Inc. All Rights Reserved. POSTAL™, The POSTAL Dude™, Krotch™, Champ™, The POSTAL Babes™, Running With Scissorssm and the Running With Scissors logo are either registered trademarks or servicemarks of RWS, Inc. in the United States and/or other countries. © 2011 Valve Corporation. All rights reserved. Valve, the Valve logo, Source and Source logo are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. This product includes code licensed from NVIDIA. Postal 3 uses Havok™ Physics. © Copyright 1999-2003 Havok.com Inc. (and its Licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2011 by RAD Game Tools, Inc. PhysX © 2002-2011 NVidia Corporation. All Rights Reserved. NVidia, the NVidia logo, PhysX, the PhysX logo are registered trademarks and/or trademarks of NVidia corporation in the United States and other countries.